

Le Combat pour la Porte du Gouffre de Helm

Instructions et règles particulières à un scénario prenant place à la Porte du Gouffre de Helm

SETUP

L'attaquant devrait avoir 2 fois plus de points d'armée que le défenseur.

L'attaquant place ses pièces sur le chemin au plus à 4 hexagones de son bord. S'il n'y a pas assez de cases pour toutes les figurines, les figurines supplémentaires entrent au fur et à mesure que des cases se libèrent.

Le défenseur place ses figurines sur les remparts et derrière la porte. (zone encadrée en blanc reproduite à gauche de la carte)

NOTES

Carte

Seul le chemin et l'espace derrière les remparts sont considérés comme terrain qui peut être franchi.

La section de porte (zone encadrée en blanc reproduite à gauche de la carte) représente les cases derrière la porte qui sont sous les remparts. Le défenseur peut y placer des figurines initialement ou en cours de partie.

Les figurines situées sur les 3 cases numérotées devant les remparts peuvent être déplacées de la carte principale aux mêmes cases de la section bordée de blanc située à gauche de la carte. Il s'agit en effet des mêmes cases.

Déplacer les figurines entre les remparts et la porte

Les figurines peuvent se déplacer entre les remparts et l'espace derrière la porte (zone bordée de blanc) en déplaçant les figurines vers l'arrière des remparts jusqu'à ce qu'elles sortent de la carte. Au tour suivant au prix d'un déplacement complet elle peuvent re-rentrer derrière la porte sur une case quelconque derrière la porte située au bord de la zone encadrée de blanc. Même principe pour les déplacements inverses depuis la zone derrière la porte vers les remparts.

Boucliers

Les attaquants sur le chemin utilisent la technique de la tortue en se protégeant de leurs boucliers. Les attaquants qui disposent d'un bouclier peuvent l'utiliser une fois par tour pour se protéger d'un tir provenant des remparts ou protéger une figurine adjacente. La protection doit être annoncée au moment où le défenseur annonce qu'il va tirer sur une figurine que le défenseur souhaite protéger, avant que le dé ne soit lancé. Le défenseur ne touche que sur un 6+ au lieu de 5+. Coups critiques et Aptitudes Spéciales peuvent être utilisés normalement.

Le Bélier

Attaques : 3

Le bélier est utilisé pour abattre la porte. C'est le seul type d'attaque à pouvoir l'endommager. Le bélier ne peut être ni attaqué ni endommagé. Le bélier attaque selon les règles normales (réussite à 4+). Les figurines adjacentes au bélier le manipulent. Si elles sont moins de 6 le bélier perd une attaque par figurine manquante.

La Porte du Gouffre de Helm

Points de Vie : 10, Endurance : 4

Une fois que la porte n'a plus que 5 points de vie, elle est suffisamment endommagée pour que les figurines puissent tirer à travers. La LdV passe par la ligne rouge pointillée et les tirs réussissent sur un 6+.

Remparts

Les figurines positionnées sur les remparts sur les hexagones marqués d'un triangle peuvent tirer sur les attaquants et être visés par les attaquants. Les figurines que les remparts qui ont une LdV qui passent par une ligne pointillée noire n'ont pas de pénalité. Par contre les attaquants qui tirent sur les figurines sur les remparts ne touchent que sur un 6+.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant doit abattre la porte et faire sortir au moins une figurine par le bord de la carte côté défenseur avant de perdre 50% de ses forces. Le défenseur l'emporte s'il réduit l'attaquant à 50% de ses forces avant que ce dernier ne puisse faire sortir une figurine de la carte. Si les 2 conditions se produisent dans le même tour il y a match nul.

Version 1.0 par Ken Demyen, traduction par Laurhidil